

## Kirjastojen käyttöönotto

Tehtävässä on tarkoitus hyödyntää SDL2- ja Box2D-kirjastoja, ja rakentaa yksinkertainen fysiikkavisualisaatio (esim. pallojen pomppiminen tms.). Kokeile ideoita esim. "Box2D Testbed"-sovelluksella.

Etene seuraavasti:

1. Luo uusi C++ projekti, jossa on aluksi pelkkä tyhjä main-funktio.
2. Etsi tapa kääntää Box2D-kirjasto omalla kääntäjälläsi.
3. Lisää Box2D:n header-tiedostojen sijainti include-polkuun.
4. Lisää Box2D:n käännöksen tuottamat kirjastotiedostot linkitykseen. Mahdolliset dll-tiedostot tulee löytyä esim. sovelluksen työhakemistosta.
5. Lisää ohjelmaasi includet Box2D:lle, ja toteuta Hello World-sovellus.
6. Testaa, että käännös menee läpi ja ohjelmasi toimii. Tämä vaatii sitkeyttä!
7. Toista työvaiheet 2-6 SDL2-kirjastolle. Testaa avaamalla main-funktiosta tyhjä ikkuna.
8. Kun molemmat kirjastot ovat käyttövalmiita, ideoi jonkinlainen yksinkertainen fysiikkamaailma (esim. pomppivia palloja). Toteuta maailman simulaatio Box2D:lla, ja visualisoi se piirtällä ko. kappaleet SDL2-kirjaston avulla.